NES-P7-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PAC-MAN ★

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Français

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu " PAC-MAN ★ " pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

TABLE DES MATIERES

FANTOMES ! MIAM MIAM ! 4
PREPARATIFS 5
COMMANDES 6
JEU A DEUX 7
ECRAN DE JEU 8-9
REGLES 10
TRUCS ET ASTUCES 11
MARQUER 12
STRATEGIE 13

Conseils d'utilisation

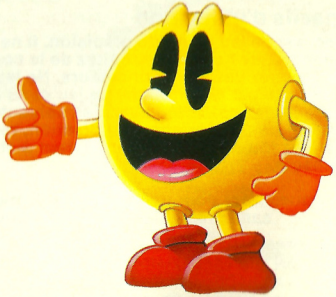
1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
★ PAC-MAN IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.
NAMCO IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.
© 1980 & 1993 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED FROM NAMCO LTD. TO NINTENDO CO., LTD.

FANTOMES ? MIAM MIAM !

Qui est le plus grand grignoteur de fantômes ? Pac-Man ! Foncez dans les dédales et obtenez le score parfait en dévorant des pilules. Pour le challenge ultime, affrontez un ami dans un concours de gloutonnerie sans limites.



PREPARATIFS

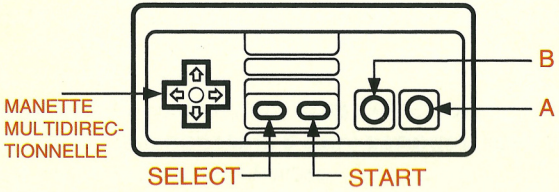
1. Insérez votre cartouche de jeu Pac-Man dans votre console Nintendo Entertainment System™.

2. Mettez votre console sous tension. L'écran Titre de Pac-Man va s'afficher.

3. Appuyez sur le bouton START pour commencer une partie en solo. (Pour jouer à deux, reportez-vous à la section adéquate.)

COMMANDES

Lisez bien ce chapitre pour maîtriser les mouvements !



Bouton START :	Pour faire une pause en cours de partie.
Manette Multidirectionnelle :	Pour déplacer Pac-Man dans les dédales.
Bouton A :	Pas de function.
Bouton B :	Pas de function.

JEU A DEUX

Tout comme le jeu d'arcade, Pac-Man comprend une fonction pour deux joueurs. Ceux-ci s'affrontent à tour de rôle afin d'obtenir le meilleur score dans un concours non-stop d'avalement de fantômes ! Qui se verra décerner le titre de roi des mangeurs de spectres ?

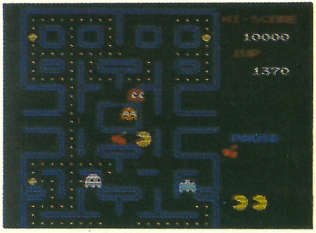
1. A partir de l'écran Titre, appuyez sur le bouton SELECT pour mettre 2 Joueurs (2 Players) en surbrillance.

2. Appuyez sur le bouton Start pour démarrer la compétition.

ECRAN DE JEU

Jeux solo

Toutes les informations importantes sont situées sur la partie droite de l'écran.



Meilleur score

Score

Dédale (Maze)

Vies (Lives)

Meilleur score (high score) : Le meilleur score actuel.

Score : Votre score actuel.

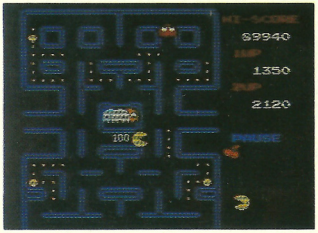
Dédale : Celui dans lequel vous vous trouvez. Il est représenté par un fruit.

Vies : Le nombre de vies restantes.

ECRAN DE JEU

Jeux à deux

Ne quittez pas des yeux le score de votre copain. Ainsi, vous saurez qui est vraiment le champion de Pac.



Meilleur score

Score J1

Score J2

Meilleur score (High Score) : Le meilleur score actuel.

Score J1 (1P Score) : Le score actuel du joueur n°1.

Score J2 (2P Score): Le score actuel du joueur n°2.

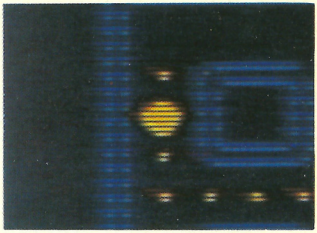
- Lorsque chaque joueur a terminé, la manche et les vies restantes restent affichées tout comme dans le jeu solo.

REGLES

Claires et nettes !

- Pour terminer un niveau, vous devez manger toutes les pilules.
- Vous démarrez avec trois vies Pac-Man.
- Pac-Man perd une vie dès qu'un fantôme l'attrape.
- La partie est terminée quand Pac-Man perd ses trois vies.

TRUCS ET ASTUCES



Pour piéger les fantômes et marquer des méga points, mettez à profit ces trucs et astuces !

Pilules de Puissance : Mangez une de celles-ci et vous pourrez gober les fantômes ! Pour les gober, il faut qu'ils changent de forme et que leur couleur s'assombrisse. Les pilules de puissance n'agissent qu'un bref instant ; dépêchez-vous de manger et de courir. Les fantômes clignotent avant de reprendre leur couleur d'origine. Prudence donc !

Fruits : Ils apparaissent deux fois dans chaque dédale. Accumulez-les pour marquer des points de bonus. Plus vous terminez de dédales, plus les fruits prennent de la valeur.

Tunnels Warp : Utilisez-les pour vous catapulter de l'autre côté du dédale et pour vous enfuir quand un fantôme vous talonne de trop près.

MARQUER

Plus vous gobez, plus vous marquez ! Si tout était aussi simple que cela dans la vie...

Pilules : 10 points

Pilules de puissance : 50 points

Fantômes : Pour des méga points, mâchouillez des fantômes. Plus vous en mangez, plus leur valeur augmente !

1er fantôme	200 points
2e fantôme	400 points
3e fantôme	800 points
4e fantôme	1 600 points

Fruits : Plus de dédales, plus de points !

Dédale 1, Cerise	100 points
Dédale 2, Fraise	300 points
Dédale 3, Orange	500 points

Vie supplementaire : Pour chaque 10 000 points marqués, vous gagnez un Pac-Man. Continuez à grignoter pour obtenir des vies extra !

STRATEGIE

- Lorsque vous avez ôté toutes les pilules sur une ligne, vous pouvez vous y déplacer plus rapidement.

- Plus vous terminez de dédales, plus le rythme du jeu augmente. L'effet de votre pilule de puissance s'amenuise plus vite aussi.

- Piégez les fantômes en les éloignant de la section que vous désirez déblayer. Puis, revenez vite sur vos pas pour grignoter les pilules.

- Attention aux ruses des fantômes sournois !

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]

Nederland

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet.
Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met " PAC-MAN* " voor het Nintendo Entertainment System™.

lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

SPOOKJES MMMM! 20
HET STARTEN VAN HET SPEL 21
DE BEDIENINGSKNOPPEN 22
SPEL VOOR TWEE SPELERS 23
HET SPEELSCHERM 24-25
SPELREGELS 26
TRUCS EN TRACTATIES 27
SCOREN 28
TIPS 29

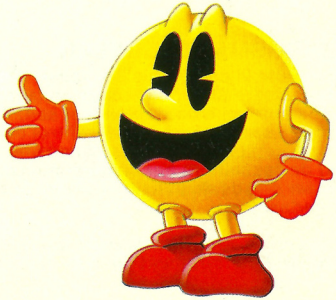
VOORZORGSMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de electrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.
3) Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.
5) Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.

N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

SPOOKJES... MMMM!

Wie is de beste spoken-verorberaar? Pac-Man! Race door het doolhof en verorber zoveel mogelijk balletjes om de hoogste score te behalen. De leukste manier om dat te doen is een keihard schrok-gevecht tegen een vriend of vriendin.



HET STARTEN VAN HET SPEL

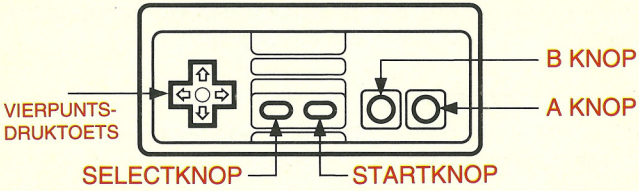
1. Doe de cassette met Pac-Man in het Nintendo Entertainment System™.

2. Als het Nintendo Entertainment System daarna wordt aangezet, verschijnt al snel het titelscherm van Pac-Man.

3. Druk op de startknop om aan het spel voor één speler te beginnen. (Als met z'n tweeën wordt gespeeld, lees dan het gedeelte over het starten van een spel voor twee spelers.)

DE BEDIENINGSKNOPPEN

Lees dit hoofdstukje om alle bewegingen onder de knie te krijgen!



Startknop:	Om tijdens het spel te pauzeren.
Vierpuntsdruktoets:	Om Pac-Man door het doolhof te verplaatsen.
A knop:	Geen functie.
B knop:	Geen functie.

SPEL VOOR TWEE SPELERS

Evenals het oorspronkelijke speelhalspel, kan Pac-Man ook met z'n tweeën worden gespeeld. Beide spelers moeten dan om de beurt proberen de hoogste score te behalen in dit Pac-Man spoken-opschrokgevecht! Bepaal op die manier, wie de beste spoken-opslokker is!

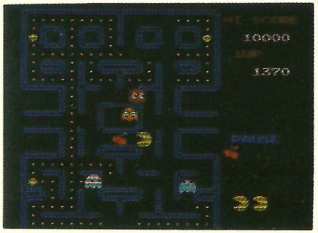
1. Druk in het titelscherm op de selectknop om voor "2 Players" (2 spelers) te kiezen.

2. Druk op de startknop om met het spel voor twee spelers te beginnen.

HET SPEELSCHERM

Spel voor één speler

Alle belangrijke informatie staat aan de rechterkant van het scherm.



Hoogste score

Score

Doolhof (Maze)

Levens (Lives)

"High score" (hoogste score): Toont de hoogste score die tot dat moment is behaald.

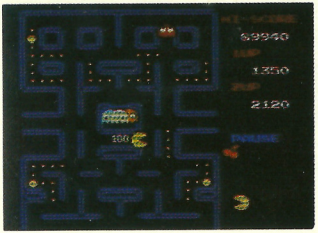
"Score": Toont de huidige score van de speler.

"Maze" (doolhof): Toont het doolhof van dat moment. Elk doolhof wordt door middel van een vrucht weergegeven.

"Lives" (leven): Toont het resterende aantal levens.

Spel voor twee spelers

Houd de score van de tegenstander goed in de gaten om te zien, wie de echte Pac-Man kampioen is.



Hoogste score

Score speler 1

Score speler 2

"High Score" (hoogste score): Toont de hoogste score die tot dat moment is behaald.
"1P Score": Toont de score van speler 1 op dat moment.
"2P Score": Toont de score van speler 2 op dat moment.

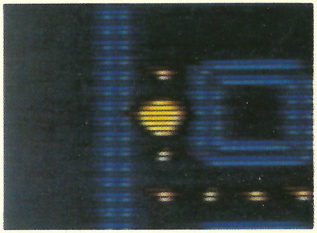
- Telkens als één van de spelers aan de beurt is, worden zijn of haar ronde en het aantal resterende levens getoond, net als in het spel voor één speler.

SPELREGELS

Kort maar krachtig

- In elk doolhof moeten alle balletjes worden verorberd.
- Aan het begin van elk spel beschikt Pac-Man over drie levens.
- Als een spook Pac-Man te pakken krijgt, verliest hij een leven.
- Zodra Pac-Man al zijn levens kwijt is, is het spel afgelopen.

TRUCS EN TRACTATIES



Gebruik deze trucs en tractaties zo goed mogelijk om de spoken te slim af te zijn en hoge scores te behalen!

Krachtballetjes: Als Pac-Man een krachtballetje opeet, krijgt hij het vermogen spoken op te eten! Die spoken kunnen alleen maar worden verorberd als zij van vorm veranderen en donkerder worden. De krachtballetjes werken maar korte tijd. Eet de spoken dus snel op en ga er dan meteen vandoor. Als de spoken hun normale kleur weer gaan aannemen, beginnen zij te knipperen. Let dus goed op!

Fruit-tractaties: In elk doolhof verschijnt tweemaal een vrucht. Eet die op om veel bonuspunten te scoren. Hoe meer doolhoven er zijn uitgespeeld, hoe meer het fruit waard is.

Warptunnels: Als Pac-Man door deze tunnels heengaat, schiet hij er aan de andere kant van het doolhof uit. Gebruik ze om hem snel door een doolhof heen te laten schieten en een spook dat hem vlak op de hielen zit kwijt te raken.

SCOREN

Hoe meer balletjes Pac-Man verorbert, hoe hoger de score! Was ons leven maar net zo simpel!

Balletjes:	10 punten	
Krachtballetjes:	50 punten	
Spoken:	Verorber spoken om veel punten te behalen. Hoe meer Pac-Man er opeet, hoe meer ze waard zijn!	
	Eerste spook	200 punten
	Tweede spook	400 punten
	Derde spook	800 punten
	Vierde spook	1.600 punten
Vrucht:	Hoe meer doolhoven, hoe meer punten!	
	Doolhof 1, kers	100 punten
	Doolhof 2, aardbei	300 punten
	Doolhof 3, sinaasappel	500 punten
Extra leven:	Als Pac-Man 10.000 punten weet te behalen, verdient hij een extra leven. Laat hem dus blijven dooreten om er nog meer te behalen!	

TIPS

- Pac-Man verplaatst zich sneller door paden waarin alle balletjes al zijn opgegeten.
- Hoe meer doolhoven er worden afgewerkt, hoe sneller het spel wordt. Maar de krachtballetjes zijn dan eveneens sneller uitgewerkt.
- Misleid de spoken door ze weg te lokken van het gedeelte dat Pac-Man wil vrijmaken. Laat hem daar vervolgens razendsnel naar teruggaan en alle balletjes verorberen.
- Pas op voor gemene spoketrucjes!

⚠WAARSCHUWING⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

[0493NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0493 HOL]

RDRN

S N 40325

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON